



LJL

2025年シーズン
オーナーシップポリシー

最終更新日：2024/12/16

1. 背景及び目的

1.1. 背景

合同会社ライアットゲームズ（以下、「リーグ事業体」とする。）は、その関連会社（以下、総称して「ライアット」とする。）とともに、「リーグ・オブ・レジェンド・ジャパン・リーグ」（以下、「LJL」とする。）という名称で、ビデオゲーム「League of Legends」（以下、「リーグ・オブ・レジェンド」とする。）の日本における競技プレイヤー及びチームによる対戦プレイ（ライブ及びオンラインの両方）を特徴とする一連の地域横断esportsトーナメント（以下、「公式大会」とする。）及び関連メディアイベントを主催しています。

1.2. 目的

このオーナーシップポリシー（以下、「本ポリシー」とする。）では、本大会チームの代表者並びに役員、従業員及び直接的又は間接的にオーナーシップを有する個人や団体が、公式大会に出場する複数のチームの支配権を持つこと、及び運営上のコントロールを含む不当な影響力を持つことを禁止しています。

本ポリシーは、競技の公正さと透明性を保ち、かつ複数チームのオーナーシップを持つことにより生じうる法的な問題点に対応するため、作成されました。

したがって、本ポリシーの定めは、その趣旨や社会情勢、現行の法律に基づき柔軟に解釈されるものとします。

本ポリシーは、Riot Games Esportsグローバル行動規範（以下、「グローバル競技ポリシー」とする。）の一部として、チーム事業体の所有者又はオーナー及び直接的又は間接的にオーナーシップを保有する者を拘束します。

1.3. 責任の所在

各チームのプレイヤー（以下、「チームメンバー」とする。）、監督、コーチ、オーナー及びその他の関係者（以上を総称して「チーム関係者」とする。）は、オーナー及び直接的又は間接的にオーナーシップを有する個人や

団体による、本ポリシー、グローバル競技ポリシー、公式ルールブック及びライアット又は大会運営者により開示されたその他の条項（以上を総称して「本大会規則」とする。）の違反又は不遵守は、本大会のチームによる規則の違反又は不遵守とみなされることを確認し、同意するものとします。

また、本大会のチームを所有している個人又は団体に雇用される従業員、及びチーム関係者は、かかる違反又は不遵守が、故意によるものであろうと過失によるものであろうと、当該チームによる規則の違反又は不遵守とみなされることを確認するものとします。本ポリシーは、LJLにのみ適用されます。

2. 定義

以下の定義においてオーナーシップやコントロールとは、直接のオーナーシップやコントロール（自らの名義又は自らのコントロールする法人を通じている場合）と、間接のオーナーシップやコントロール（第三者を通じてコントロールを及ぼす場合）の両方を含むものとします。各定義は、広く解釈されるものとします。

2.1. エスポーツチーム団体 - 本大会のチームを運営する個人や団体をいいます。

2.2. 従業員 - エスポーツチーム団体や、エスポーツチーム団体について議決権コントロール又は運営上のコントロールのある、あるいはエスポーツチーム団体のオーナーである個人や法人のために、エスポーツチーム団体に対してサービスを提供し、又はエスポーツチーム団体に対してサービスを提供する、個人や部門を管理する（これにより運営上のコントロールを持つ）立場で職務を行う個人をいいます。

2.3. 本大会 - (a) リーグ・オブ・レジェンド ジャパンリーグ、(b) その名称やブランドを問わず、その立場を引き継いだものをいいます。

2.4. 本大会チーム - 本大会に参加するチームをいいます。

2.5. アカデミーチーム - LCPにおいてゲストチーム又はパートナーチームとして

参加しているEスポーツチーム団体が、選手の育成を目的として編成することができるチーム。

- 2.6. 運営上のコントロール - 従業員の採用や解雇、懲戒、昇進、降格、給与その他の報酬といった事項についての決定権を有する等、団体やその一部の機能、運営若しくは管理をコントロールし、又は決定する権限を有することをいいます。
- 2.7. 団体 - 何らかの目的又は事業のために組成された個人のグループ又は（法人格を有するか否かを問わず）事業体をいいます。そこには、組合、有限責任会社、有限責任組合、協会、合併事業、会社、受託者、管財人その他一切の事業体が含まれます。
- 2.8. オーナー - 団体の最高意思決定機関の議決権の過半数又は支配権を有する者。
- 2.9. オーナーシップ - 株式、持分、共有権、代理権、オプション権、これらの権利へ転換することのできる権利や利益等、法的な権利であるか事実上の受益者であるかを問わず、また議決権の有無を問わず、あらゆるかたちのオーナーとしての権利をいいます。
- 2.10. オーナーシップを有する個人や団体 - 団体のオーナーシップを有する個人や団体をいいます。ただし、公開会社の場合は、保有している株式が議決権割合にして9.99%を超える場合を除き、オーナーシップ保有者とはみなされないものとします。
- 2.11. 大会運営者 - 本大会又は本大会の一部である公式競技を管理・運営する組織をいいます。
- 2.12. 譲渡 - (a) 直接又は間接の譲渡、贈与、移転、遺贈、担保権の設定、合併、企業統合、その他の処分、又は (b) チーム、チーム組織、チーム商標

株式の発行や先買権、優先交渉権の付与を含みます。

- 2.13. 譲渡者及び譲受人 – 譲渡の当事者をいいます。
- 2.14. 議決権コントロール – （直接又は間接の株式の保有等）団体の取締役又はこれに準じる権限を有する役職を選任するのに十分な議決権を有することをいいます。
- 2.15. 支配権 – （a）議決権コントロールを有していること、及び（b）発行済み株式や議決権の過半数を保有すること、あるいは持分会社やその他の機関において過半数に相当する意思決定権、及びを有し、さらに、株式保有、頭数、その他の権利を通じて、すべての決議方法でその機関や組織の意思決定を支配・主導できる状態を指します。
- 2.16. 支配比率 – 発行済み株式数や議決権総数に対する保有割合を基準とし、持分会社やその他の機関における意思決定に影響を与える権利の割合を総合的に示した指標であり、支配権を実質的に行使できる比率を指します。
- 2.17. 支配権対象資産 – 支配権対象資産とは、特定の法人や組織に対する支配権の行使を可能にする資産や権利の総称であり、以下を含むものを指します（a）発行済み株式：発行者の所有権を表し、議決権や配当請求権を有する株式。（b）議決権：組織の意思決定に参加するための権利。（c）持分：持分会社や特定組織における出資比率を基にした権利と義務。（d）その他の所有権：不動産、特許権、信託受益権など、組織の運営や経済的利益に影響を与える法的権利。
- 2.18. 利益相反 – 利益相反とは、Eスポーツチーム団体又はチーム関係者が以下の状況や行為に該当することを指します：（a）複数チームへの関与：本大会に参加する2つ以上のチームに対し、直接的又は間接的にオーナーシップ、運営上のコントロール、議決権コントロール、又は支配権を有すること。（b）管理及び運営への関与：本大会の管理及び運営上の決定に直接的又は間接的に関

与すること。(c) 経済的利害関係の保有：契約、書面、口頭による合意を通じて、他の本大会チームに対し(i) 経済的利害関係を持ったり、(ii) 他の本大会チームのスポンサーとなったり、(iii) 経済的利害関係を持つ権利（例：買戻権、売渡請求権、購入予約権、優先買取権、コールオプションその他の類似の権利）を取得したりすること。(d) 金銭の貸付又は債務保証：他の本大会チームに対して金銭の貸付を行ったり、債務を保証したりすること。(e) 従業員又は役員の地位：他の本大会チーム又は本大会を管理・運営する組織において従業員又は役員としての地位を有すること。

3. ポリシー

3.1. 利益相反の禁止、重役の禁止

Eスポーツチーム団体及びチーム関係者は、いかなる形であれ利益相反行為を行うことを禁止されます。

3.2. 利害相反の対応

第3.1条の定めに関し、ある時点において、ある個人や団体が2つ以上の本大会チームのオーナー、従業員である場合、及び直接的又は間接的にオーナーシップ、運営上のコントロール、支配権を有してる場合には、当該個人又は団体は以下のいずれかの利害相反に関する決定をしなければなりません。

影響力の解消： 当該個人又は団体は、1つの本大会チームを選択し、その他の本大会チームにおけるオーナーシップや支配権を速やかに放棄・譲渡する。

権限の停止・移譲： 1つの本大会チームに対してのみ運営上のコントロールを保持し、他の本大会チームに関する権限（特に従業員の採用、解雇、報酬の決定など）は全て停止又は第三者に移譲させる。

兼任の解消： 速やかに当該従業員の兼任を解消させ、どちらかの団体に専任するよう指示する。

3.3. 年次チーム認証

Eスポーツチーム団体は、各シーズン終了後、ライアット又は大会運営者から要請があった場合、当該要請から30日以内に、(a)当該Eスポーツチーム団体

のオーナー又は代表者の署名入りの書面により、本ポリシー第3.1及び本ポリシーで定める方針並びに手続を遵守していることを証明し、かつ、(b)ライアット及び大会運営者がその裁量により決定した、本ポリシーの遵守を確認するために必要とされる、追加の情報や書面を提供・提出しなければならないものとします。

4. オーナーシップの譲渡

4.1. Eスポーツチーム団体（又はそのオーナーシップを有する法人や個人）に対する直接的又は間接的に有するオーナーシップ、支配権対象資産、議決権、転換権又はその他の類似の権利を譲渡する行為（法令の定めに基づき譲渡・承継される場合を含みます。）は、大会運営者による事前の承認が必要となります。承認は書面で明示される必要があり、書面による承認を得ずに行われた譲渡に対し、大会運営者は、適用法で認められる最大限の範囲で、当該譲渡及び当該チームへの影響を無効とし、本ポリシーの適用及びLJLの運営に関しては効力を有しないものとして扱うことができるものとします。

4.2. 承認要請の提出

第4.1条に基づいて大会運営者の書面による承認を得る際、譲渡者及び譲受人は、大会運営者に対し、共同で書面による承認要請を提出しなければなりません。

承認要請には以下の情報が含まれる必要があります。

- （1）譲受人及び同団体において、直接的又は間接的にオーナーシップを有する、すべての個人並びに団体のリスト
- （2）複数オーナーシップによる利害相反がないことの確認
 - （a）譲受人及び同団体における代表者の略歴
 - （b）譲渡後の当該Eスポーツチーム団体に関する資本政策
 - （c）譲受人及び同団体に対し、本ポリシーで義務付けられている身元調査を実施したことを証明する、及び調査の結果を確認できる書類
 - （e）譲受人及び同団体における代表者が、本ポリシーの写しを受領し、その条項を遵守していることを確認する書類

(f) 譲受人及び同団体が、ライアットの競合事業が発行する証券の10%を超える保有、又はその執行役、役員、若しくは取締役を務めていないことを確認する書面

(3) 最終的に承認されるか否かにかかわらず、オーナーシップの譲渡に関連して発生した大会運営者の費用及び経費（譲渡に関する調査、検討、文書化、これらに関連するすべての費用及び経費を含み、これらに関連して発生した弁護士費用及びその他の費用を含む）はすべて譲受人及び同団体が負担することに対する同意、及び同意を確認する書面。

4.3. オーナーシップの譲渡に関連する譲受人の義務

オーナーシップの譲渡を承認する条件として、譲受人には以下の義務が課されます。

(a) 譲受人及び同団体は、自身及びその団体が、信用度、安定した財務状況、経験、道徳的人格、及び本大会規則に基づく責任並びに義務を引き受ける能力を有していることを、ライアット及び大会運営者に対し、書面で証明する必要があります。

(b) 大会運営者が要求した場合、譲受人及び同団体は、本大会規則におけるすべての条項及び条件に拘束されることを想定し、同意し、本大会規則を遵守することに対する誓約書を作成し、大会運営者に交付する必要があります。

(c) オーナーシップの譲渡に関する事項で、かつ書面による承認のために大会運営者が必要と判断した場合、譲受人及び同団体は、ライアット及び大会運営者がその裁量により決定するその他の情報を記載した情報及び書類を提供する必要があります。

4.4. オーナーシップの譲渡に関連する譲渡人の義務

オーナーシップの譲渡により、Eスポーツチーム団体及び当該団体の直接的又は間

接的な支配権を有しなくなる譲渡人は、かかる譲渡を完了する前に、大会運営者に対して、大会運営者が指定する形式及び内容で、一切の請求権放棄を含む権利放棄及び免責同意書を締結し、交付するものとする。

4.5. オーナーシップの譲渡に関する補償

大会運営者がオーナーシップの譲渡を承認する条件として、譲渡者並びに譲受人及びかかる譲渡に関係のあるその他団体並びに個人（以上を総括し、「譲渡関係者」とする。）には以下の義務が課されます。

(a) 補償義務

譲渡関係者は、ライアット及び大会運営者に対し、かかる譲渡並びにその承認に起因又は関連する、（i）チーム事業体、譲渡人、譲受人又はそれぞれの代表者がライアット及び大会運営者に対して行うすべての陳述又は表明（ii）ライアット及び大会運営者が詐欺、欺瞞、フランチャイズ法違反、証券法違反、又はその他の違法行為に関与したという主張（iii）その他かかる譲渡及びその承認に関連するすべての責任から、ライアット及び大会運営者を補償、防御、及び無害化する義務（以下、「補償義務」とする。）を負います。

(b) 同意書提出の義務

大会運営者から要請があった場合、チーム団体及び各譲受人は、大会運営者が承認した形式を使用し、補償義務を書面により明示的に同意する必要があります。

4.6. 身元調査

適用法で許可される範囲内で、譲渡者は、譲受人及び同団体に対する身元調査を実施し、調査に関するすべての記録を保持するものとします。

5. 例外

5.1. 事前承認の例外

第4.2条の定めにかかわらず、以下の場合には、大会運営者から事前の承認を得る必要はないものとします。

(a) LP投資

マネージャーやゼネラルパートナーの裁量で複数の法人へ投資する適正な集合投資ビークル若しくは組織化されたベンチャーキャピタルファンドに関する持分権その他の同種の利益（投資・経営判断やファンドビークルをコントロール・管理する権限のない受動的な利益に限ります）をその総資産価値の10%以下、取得するにすぎない場合。

(b) 同一支配権対象資産保有者間の譲渡

ただし、以下を条件とする。

(A) かかる譲渡の結果、当該Eスポーツチーム団体の支配比率及び支配権に変更をもたらさないこと。(B)譲受人が、当該譲渡の効力発生日以降、かかる譲渡の結果として、当該Eスポーツチーム団体における支配権対象資産の10%以上を直接的又は間接的に所有しないこと。

(c) 親族間の譲渡

ただし、以下を条件とする。

(A) かかる譲渡の結果、当該Eスポーツチーム団体の支配比率及び支配権に変更をもたらさないこと。(B)譲受人が、当該譲渡の効力発生日以降、かかる譲渡の結果として、当該Eスポーツチーム団体における支配権対象資産の10%以上を直接的又は間接的に所有しないこと。

(d) 税務最適化のための譲渡。

ただし、かかる譲渡の結果、当該Eスポーツチーム団体の最終的な支配権対象資産の所在（異なる所有者間の保有比率を含む）が変更されないこと。

(e) 上場株式等の譲渡。

金融商品取引所に上場されている株式の譲渡は、大会運営者による承認を必要としません。

ただし、Eスポーツチーム団体は、ライアット又は大会運営者から書面での要求があった場合、これまでに述べた内容や、ライアット又は大会運営者が持っている他の権利や救済措置に影響を与えることなく、速やかに大会運営者が指定する方法で、本ポリシーに違反して実施された譲渡の影響を回復、無効化、又は軽減するために必要なすべての措置を講じ、必要な行為を行うものとします。

なお、エグジビション、コミュニティ競技、又はアマチュアプレイに参加するに過ぎない本格的な競技指向ではないチームに対しては、本ポリシーの定めは適用されません。

5.2. アカデミーチーム

5.2.1. 本ポリシーの定めにかかわらず、ライアット及び大会運営者の承認を受けたEスポーツチーム団体が、オーナーシップを有する2つ目のチームがアカデミーチームである場合は、複数オーナーシップによる利害相反は発生しないものとします。

5.2.2. アカデミーチームには、以下の人員を常に維持する必要があります。

プレイヤー：最低5名、最大10名

コーチ：最低1名、最大2名

マネージャー：1名

アカデミーチームのマネージャーにはEスポーツチーム団体におけるLCPチームのゼネラルマネージャー又は組織に所属する別の人物を指名できます。

5.2.3. LCPチームとアカデミーチームのロスターは別でなければならず、同時に両方のロスターに登録することはできません。

5.2.4. アカデミーチームのメンバーが同一組織に属するLCPチームへと移籍する際は、ライアット及び大会運営者の承認が必要となります。

その際、当該プレイヤーは出場する公式大会の要件をすべて満たす必要があります。

6. 一般条項

6.1. オーナーシップの譲渡に対する大会運営者の同意によって、ライアット又は大会運営者が有する、チーム主体、譲渡人、譲受人又はそれぞれの代表者に対するいかなる請求権も放棄されることはありません。

6.2. 本ポリシーは、ライアット以外の個人や団体に対して、その性質を問わず何ら法的な権利や利益を付与するものではありません。